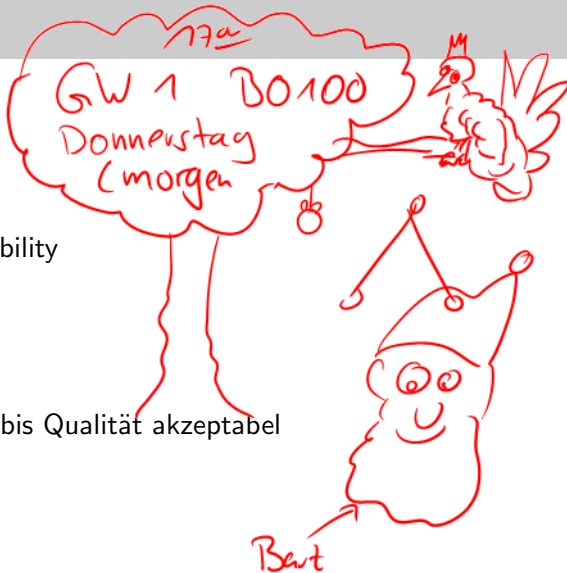


Iterative Verbesserung der Usability

- 1 Festlegen der Parameter
- 2 Bewerten des Systems
- 3 Verbessern des Systems
- 4 Wiederhole ab 2 solange, bis Qualität akzeptabel

(1)



Parameter für Bestimmung der Usability

Beispiel Textverarbeitung:

Ziel: Erstellen eines Textdokuments nach einer Papiervorlage

Aufgaben:

- Eingeben des Textes
- Formatieren
- Einfügen eines Bildes
- Rechtschreibung überprüfen
- ...

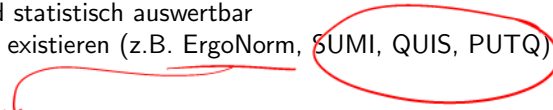
Benutzer: wenig Vorkenntnisse über Computerbenutzung im Allgemeinen und Textverarbeitung im Speziellen

Umgebung: Büroumgebung mit erheblichem Zeitdruck

Meßgrößen: Zeitaufwand, Unterschiede im Text (mit Gewichtung) und Unterschiede im Layout und Stil (auch mit Gewichtung)

Wie kann man Usability messen?

- objektiv versus subjektiv
- Fakten versus Gründe

- Benutzerbefragung (Fragebögen oder Interviews)
 - subjektiv
 - breit anwendbar und statistisch auswertbar
 - Standardfragebögen existieren (z.B. ErgoNorm, SUMI, QUIS, PUTQ)
 - Experten-Reviews
 - Checklisten für Normkonformität
 - Heuristiken
- 

- Evaluation eines Modells
- direkte Beobachtung der Benutzer
 - Labor oder echte Arbeitsumgebung
 - Aufzeichnung: Video, Audio (Think-Aloud), Eye-Tracking
- indirekte Beobachtung: Mitschnitte von Aktionen (z.B. Web-Logs)
 - breiter anwendbar
 - viel Fakten, wenig Hinweise auf Gründe

Messungen nach Auslieferung im Einsatz:

- Anzahl der Hotline-Anrufe
- Verkaufsrate
- siehe oben

Speziell fürs Web:

- Traffic / Netzaufkommen
- Besucherzahl
- Anteil der Besucher, die zum Kauf eines Produkts animiert werden konnten

top TOP Big Passport What's New!
[in Japanese] Hello! Welcome Thank! [in Korean]

Tel: +81-422-51-2277 (from overseas) /
0422-51-2277 (in JAPAN)

Application form for
reservation / looking

All Locations Prices
How to make a reservation Price Outline for check-in
Other Fees

X'mas Special

SYSTEM & PHOTO of
GUESTHOUSE

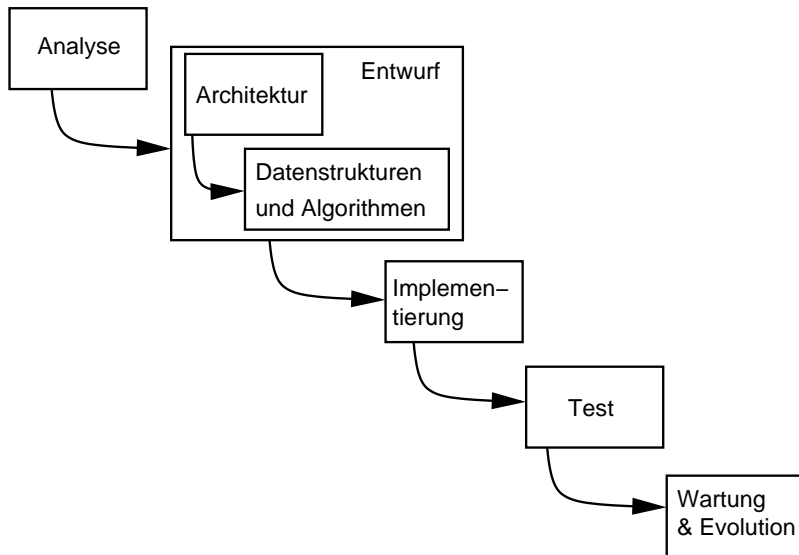
BIG ROSE 21
(GUESTHOUSE)

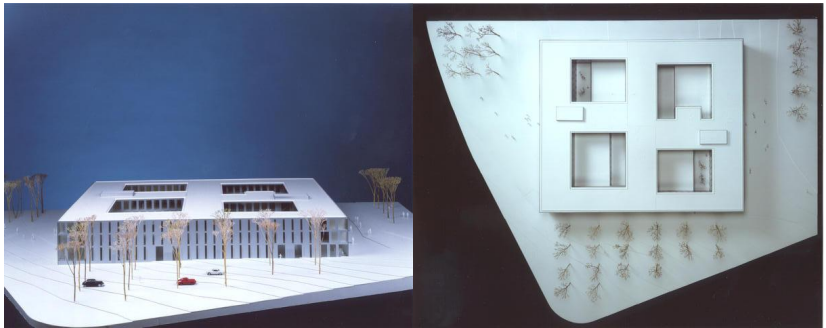
- entwickle für den Benutzer
- entwickle mit dem Benutzer
- Usability ist entscheidend für den Erfolg des Produktes

- ① Software-Architektur
 - Was ist Software-Architektur?
 - Einflussfaktoren
 - Architektursichten und -blickwinkel
 - Konzeptioneller Blickwinkel
 - Modulblickwinkel
 - Ausführungsblickwinkel
 - Code-Sicht
 - Modularisierung
 - Schnittstellen
 - Kopplung und Zusammenhalt
 - Qualitäten
 - Bewertung von Architekturen
 - Architekturstil

- Verstehen, was Software-Architektur ist
- Verschiedene Architektursichten kennen
- Qualitäten einer Architektur kennen
- Eine angemessene Software-Architektur entwerfen können
- Die Änderbarkeit einer Software-Architektur bewerten können
- Verschiedene Software-Architekturstile kennen

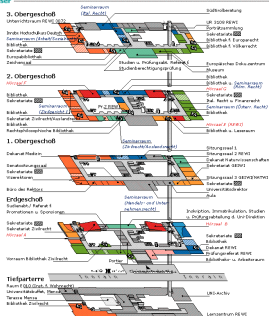
Kontext







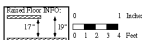
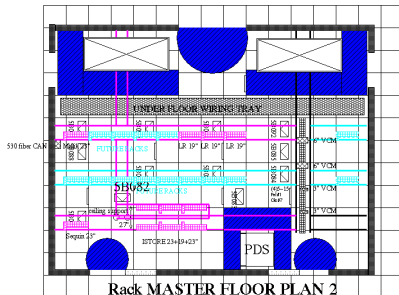
Gebäudeplan: Universitätshauptgebäude (Bauteil VIII),
Uni Innsbruck, A-6020 Innsbruck, Innrain 52



Farbliegende siehe nächste Seite.
Zugang Luft: Einfahrt Tiefgarage, danach links, Innenhof



Symbollegende siehe unter www.wegweiser.ac.at/symbollegende.html



Scale factor = 4.0
1" = 4'

530/N530

Das fertige Gebäude

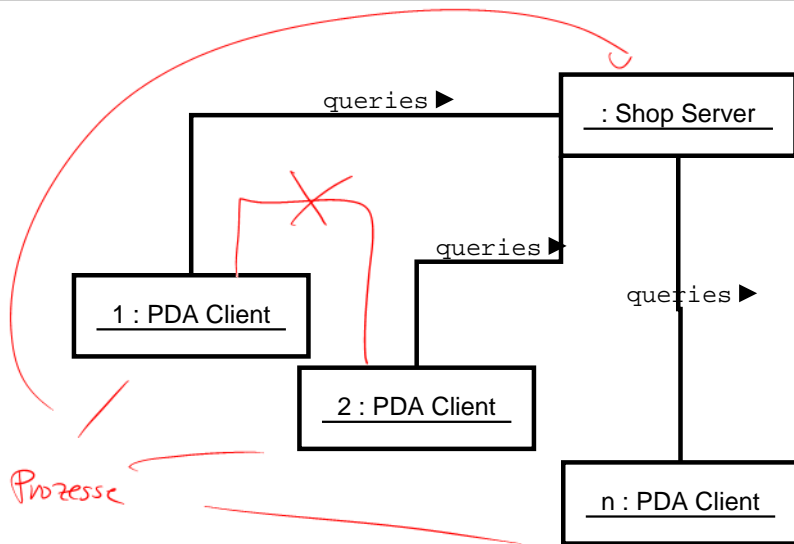


12. Dez. 2007 - 14:42

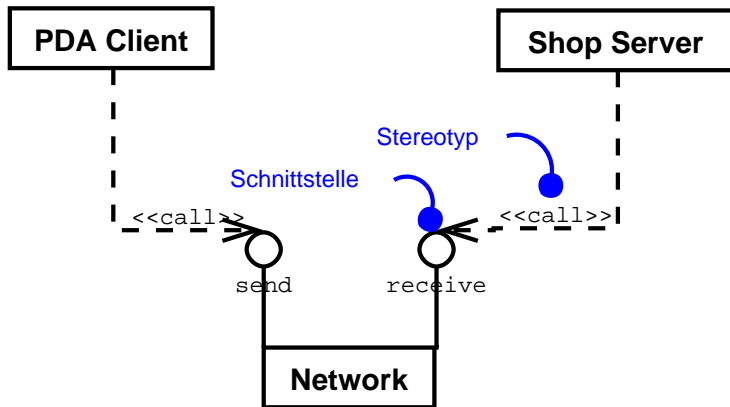
Gebäudearchitektur in der Wartung



Client-Server-Architektur: Dynamische Sicht



Client-Server-Architektur: Statische Sicht



Was ist Architektur?

Architecture is the *human organization of empty space using raw material.*

Richard Hooker, 1996.

Was ist Architektur?

Architecture is the human organization of empty space using raw material.

Richard Hooker, 1996.

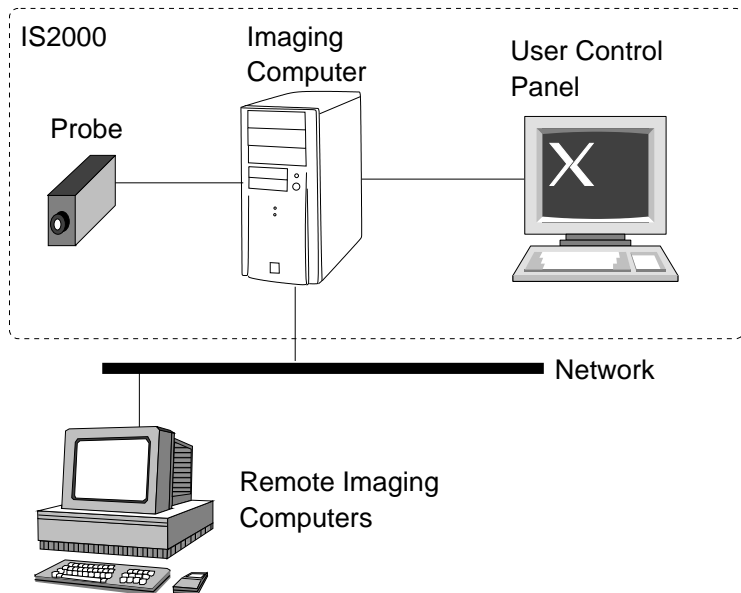
Definition

Software-Architektur ist die grundlegende Organisation eines Systems verkörpert (IEEE P1471 2002)

- in seinen Komponenten,
- deren Beziehungen untereinander und zu der Umgebung
- und die Prinzipien, die den Entwurf und die Evolution leiten.

- Kommunikation zwischen allen Interessenten
 - hoher Abstraktionsgrad, der von vielen verstanden werden kann
- Frühe Entwurfsentscheidungen
 - nachhaltige Auswirkungen
 - frühzeitige Analyse
- Transferierbare Abstraktion des Systems
 - eigenständig wiederverwendbar
 - unterstützt Wiederverwendung im großen Stil (Software-Produktlinien)

Beispielsystem IS2000 (Hofmeister u. a. 2000)



Einflussfaktoren

- Produktfunktionen und -attribute
 - z.B. Performanz, Ansprüche an Zuverlässigkeit, Umfang und Stabilität der Anforderungen
- Organisation
 - z.B. Budget, verfügbare Zeit, Team-Größe und -erfahrung
- Technologie
 - z.B. verfügbare Hard- und Software

Keiner der Faktoren kann isoliert behandelt werden → globale Analyse.

Anmerkung

Ein Faktor ist nur dann relevant, wenn er Einfluss auf die Architektur hat.
Test:

- Architektur A1 ergibt sich mit Betrachtung des Faktors
- Architektur A2 ergibt sich ohne Betrachtung des Faktors

Nur wenn A1 und A2 sich unterscheiden, ist der Faktor relevant.